SpellForce

The Breath of Winter

Руководство пользователя

Phenomic

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

JoWooD Productions

Компания Руссобит-М
ул. Вучетича, д.19
127206, Москва, Россия



Веб-сайт Russobit-M: http://www.russobit-m.ru
Форум игры “Spellforce”: http://www.russobit-m.ru/forums/

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria



Веб-сайт JoWooD: www.jowood.com
Веб-сайт “Spellforce”: www.spellforce.com

© 2003 by Phenomic Game Development.
Производство JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria. Все права защищены.

© 2004 Russobit-M. Все права защищены.

Программное обеспечение, графика, музыка, текст, имена, названия, а также данное руководство защищены авторским правом. Ни одну из частей данного руководства и программного обеспечения не разрешается копировать, воспроизводить, переводить на другие языки, переносить на электронные носители или же преобразовывать в любые формы, пригодные для автоматической обработки информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя. Все товарные знаки или зарегистрированные товарные знаки, упомянутые в данном руководстве, являются собственностью соответствующих владельцев.

© 2004 Russobit-M. Все права защищены.



Используется технология по лицензии GameSpy Industries, Inc. ©1999-2003 GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.



Используется технология Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD GameTools, Inc. Используется по лицензии.



Используется технология Miles Sound Sytem Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. Используется по лицензии.

© 2003 Phenomic Game Development. Все права защищены.

© 2004 Компания Руссобит-М. Все права защищены.

Благодарности

Выражаем благодарность разработчикам свободно распространяемого программного обеспечения, использованного в данном продукте.

Язык Lua, разработанный и написанный Вальдемаром Селес, Роберто Иерусалимски и Луисом Энрике де Фигуэридо. Lua © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. Все права защищены. Подробные сведения указаны на сайте www.lua.org.

Библиотека сжатия данных Zlib © 1995-2002 Жан-Лу Гайли и Марк Адлер. Подробные сведения указаны на сайте www.gzip.org/zlib.

Библиотека STLport © 1999,2000 Борис Фомичев. Подробные сведения указаны на сайте http://www.stlport.org.

Библиотека Boost Smart Pointer, © 1998,1999 Грег Колвин и Беман Дейвс, © 2001, 2002 Петер Димов

Предупреждение об эпилепсии

ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧИТЕ ЭТИ УКАЗАНИЯ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Некоторые люди предрасположены к потере сознания и приступам эпилепсии под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования компьютерных игр, даже если с человеком ранее не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноз «эпилепсия».

Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы, возникавшие под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступить к игре, обязательно проконсультируйтесь у врача.

Если в ходе игры у вас был замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности:

- Играйте в хорошо освещенном помещении
- Не сидите слишком близко к экрану
- Делайте регулярные перерывы (по 15 минут после каждого часа игры)

Техническая поддержка

В России техническую поддержку осуществляет Отдел Технической Помощи компании Руссобит-М.

Если у Вас возникли проблемы с программой, позвоните нам по телефону: (095) 979-5559 или напишите e-mail: support@russobit-m.ru

Вы можете также послать нам письмо обычной почтой по адресу:

“Отдел Технической Помощи”
“Руссобит-М”
ул. Вучетича, д.19
127206, Москва, Россия

Дополнительную информацию по играм Вы найдете на нашем веб-сайте: www.russobit-m.ru.

Содержание

1. Установка и начало игры	*5*
2. Пролог	*6*
3. Изменения в SpellForce: The Breath of Winter	*8*
4. Режим свободной игры	*10*
5. Игра через Интернет	*11*
6. Возможные проблемы при игре в интернете	*12*
7. Авторы	*14*
8. Команды клавиатуры и мыши	*16*

1. Установка и начало игры

Системные требования

Минимальная конфигурация:

- Процессор Intel Pentium ® III с тактовой частотой 1000 МГц или аналогичный
- 256 Мб оперативной памяти
- Операционная система Windows® 98/ME/2000/XP
- Видеокарта с AGP 3D с 32 Мб оперативной памяти (аналог nVidia GeForce2 или лучше)
- 800 Мб свободного места на жестком диске
- DirectX® версии 9.0а или более новой
- дисковод CD-ROM, клавиатура, мышь

Рекомендуемая конфигурация:

- Процессор Intel Pentium ® IV с тактовой частотой 1800 МГц или аналогичный
- 512 Мб оперативной памяти
- Операционная система Windows® 98/ME/2000/XP
- Видеокарта с AGP 3D с 64 Мб оперативной памяти (аналог nVidia GeForce 4 Ti или лучше)
- Звуковая карта
- 800 Мб свободного места на жестком диске
- DirectX®9.0а или более новый

Установка игры

Вставьте компакт-диск «Spellforce» в CD-ROM дисковод. Если на вашем компьютере включена функция автоматического запуска компакт-дисков, появится меню автозапуска. Если же эта функция отключена, откройте “Проводник Windows” (Windows Explorer), щелкните на имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду “Автозапуск” (Autoplay) в появившемся контекстном меню.

Если игра по-прежнему не запускается, щелкните по имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду “Проводник” (Explore). Затем дважды щелкните по файлу “autorun”. В появившемся меню автозапуска выберите пункт “Установить игру” и следуйте инструкциям на экране.

Запуск игры

После установки игры вы можете запустить ее следующими способами:

- Дважды щелкните на пиктограмме «Spellforce» на вашем рабочем столе.
- В меню Пуск/Программы (Start/Programs), перейдите в папку "Russobit-M", затем в «SpellForce». Выберите ярлык «Spellforce».
- Откройте «Проводник» («Explorer»), перейдите в папку, куда вы установили игру. Запустите файл "SpellForce.exe". Через несколько секунд игра будет загружена, и вы перейдете в главное меню.

2. Пролог

Дракон Зимы

За сотни лет до того, как первый человек ступил на горы Ветра, над землей уже парили драконы. Они безраздельно властвовали в небесах Фиары, и никто не мог оспорить их свободу и независимость. В те времена и родился единственный белый дракон. Он воспарил над Годмарком и в один взмах крыла окутал землю инеем. Казалось, что такой совершенной белизны не может существовать в природе: глаза его сияли холодным светом зимнего солнца, а дыхание веяло лютой стужей. Ни один дракон не мог сравниться с ним, так как был он самим Дыханием Зимы. Братья и сестры в страхе покинули его, а вся земля под ним замерзала и покрывалась льдом. Ему дали имя Эйрин, Смертельный Буран.

Однако сила, которой владел дракон не могла превозмочь боль и одиночество, которые терзали его. Ибо ничто живое не могло выжить рядом с ним, лишь смерть и холод оставались его вечными спутниками. Эйрин тщетно странствовал в поисках живой души, которая не испугалась бы его, но все живое бежало прочь, и чем дольше он искал, тем больше стужи и смерти нес миру. Продолжи он свои поиски – и вся Фиара покрылась бы панцирем льда и стала землей вечной зимы.

Шли годы, белоснежный дракон одиноко реял в небесах, а земля медленно умирала. Поиски привели белого дракона к границе великого леса на юге Фиары, прозванному эльфами Фаэнон Мир. Когда, предвещая явление дракона, кроны деревьев в лесу окутал иней, эльфы собрали совет. Дети леса размышляли, как им защититься от Смертельного Бурана, но так и не нашли ответа. Эльфы не понимали поведения Эйрина, и никто из них не смог бы победить дракона. Они воззвали к древним богам, но боги безмолвствовали. Деревья в лесу уже укрылись небывалым слоем снега, когда королева Кэйнвен отважилась предстать перед Эйрином. В то время как остальные эльфы в панике бежали на юг, она покинула великий лес и по мерзлым степям бесстрашно устремилась навстречу Дракону Зимы.

Стужа пронизывала ее до костей, холод и смерть сопровождали в дороге. Чем ближе к дракону подходила королева, тем крепче становился мороз, и Кэйнвен почувствовала, что воля ее ослабевает. Чтобы не заснуть и не замерзнуть насмерть, она запела песню. В песне говорилось о тепле, уюте и радости, которыми была полна ее жизнь в Фаэнон Мир.

Эйрин издалека услышал ее голос и спустился с небес на землю, дабы узреть источник дивной музыки. Неожиданно он увидел умирающую эльфийскую деву, что стояла на коленях посреди заснеженной пустоши и пронзала лютый холод чистым и звонким голосом. Дракон Зимы опустился рядом с ней и склонил голову: никогда прежде он не видал такой красоты. В этот момент эльфийская королева оборвала песню и обратилась к дракону: «Услышь меня, о величайший в мире дракон! Услышь меня, посланник зимы и смерти! Твое присутствие несет погибель моей родине и всему живому. Древний лес замерзает, а мой народ умирает, пока ты продолжаешь свой путь. Чего ты хочешь? Как я могу усмирить Смертельный Буран и спасти свой народ?». Услыхав эти слова, Эйрин поднял голову, и ледяной взгляд его, подобно холодной стали острого клинка, насквозь пронзил сердце Кэйнвен.

«Знай же, дитя леса, что с самого рождения, я ищу равного себе. Но вижу лишь, как все умирает вокруг меня, и я тому причина. Я вернусь к себе на родину, и там, в полном одиночестве, буду ожидать конца дней своих.

Однако в обмен на спасение твоего народа я возьму тебя с собой. Ты единственная осмелилась взглянуть мне в глаза, а твоя песня тронула мое сердце. Следуй за мной, и твой народ будет спасен».

Кэйнвен долго молчала, глядя в глаза дракона, и наконец молвила: «Я твоя, Смертельный Буран! Забери меня с собой на север, и до конца дней своих я буду согревать наши сердца, только помилуй моих соотечественников!» И дракон взмыл в небеса, унося с собой королеву эльфов.

«Ты поступила верно! Если все среди твоего народа столь самоотверженны, вы достойны того, чтобы жить. В минуты опасности эльфы всегда смогут воззвать ко мне и получат помощь. Это часть нашего договора. Холод будет не властен над ними, они же смогут повелевать магией льда до тех пор, пока хранят память о тебе в своих сердцах».

С этими словами Дракон Зимы распростер крылья и устремился обратно на север. Там, в горах, под звонкую песню королевы эльфов, он сотворил ледяной чертог, который навечно отгородил его от мира.

В наши дни лишь огромный ледник, названный в честь Смертельного Бурана, напоминает о договоре между эльфами и могущественным драконом. Люди и гномы уверяют, что иногда высоко в ледяных горах и сейчас можно услышать чистый голос Кэйнвен.

Но только потомки Кэйнвен и жрецы культа Эйрина знают, что Дракон Зимы еще жив и дарует им сво ю силу, а эльфийская королева глубоко под слоем льда продолжает петь ему свою песнь.

Элейна Сказительница. «Начало времен»

3. Изменения в SpellForce: The Breath of Winter

Главное меню

Кампания Эйрина

Это совершенно новая кампания для одного игрока, включающая в себя новых героев, врагов, оружие, заклинания и карты.

Свободная игра

В этом режиме задания будут вам недоступны, а играть можно или в одиночку, или вдвоем в локальной сети или интернете. Более подробно см. раздел «Свободная игра».

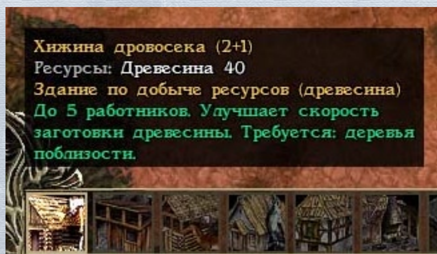
Коллективная игра

Здесь вы можете начать коллективную игру по сети так же, как и в игре «SpellForce: The Order of Dawn».

Дополнительные средства управления

Строительство и готовность построек

Если вам понадобится информация о ваших постройках, выберите здание определенного типа и наведите на него курсор мыши. Появится всплывающая подсказка, в которой сообщается, сколько у вас уже построенных зданий такого типа и сколько еще строится.



В данном примере цифра 3 означает общее количество построек, а выражение (2+1) означает, что два здания уже готовы, а одно еще строится.

Сортировка снаряжения

Теперь у вас есть возможность сортировать предметы в инвентаре. Нажмите кнопку “Упорядочить” под списком снаряжения (см. рисунок), и все ваши предметы будут рассортированы по группам в зависимости от типа, а также выстроены по убыванию эффективности внутри этих групп.



Кнопка сортировки снаряжения

Книга заклинаний

Уровень заклинания в «Spellforce: The Breath of Winter» указан цифрой непосредственно на его пиктограмме в книге заклинаний.



Разное

Новые враги

В «Spellforce: The Breath of Winter» вы встретитесь с новыми врагами. В заключение вас ждет несколько особо яростных поединков, но пока что это все, что мы можем сказать.

Новые заклинания

И в режиме кампании, и в режиме свободной игры вы найдете совершенно новые для вас заклинания.

Новое оружие и комплекты

Для победы над новыми врагами необходимо более совершенное оружие. В «Spellforce: The Breath of Winter» появилось 150 новых предметов боевой экипировки. В том числе предметы, которые вместе образуют комплекты. Каждый комплект состоит из трех предметов и наделяет вашего персонажа различными способностями.

В игре доступны 9 комплектов:

1	Рунная магия	Эффективность предметов в комплекте увеличивается на 50%
2	Свет Аонира	Мана и здоровье восстанавливаются на 50% быстрее
3	Исцеление	На 50% повышается эффективность всех заклинаний исцеления
4	Магия в действии	Для всех заклинаний (кроме аур) затраты маны снижаются на 20%
5	Магия критических ударов	Эффективность всех заклинаний, наносящих прямой ущерб, удваивается, а ущерб возрастает на 25%
6	Мастер ауры	Для всех заклинаний ауры затраты маны снижаются на 33%
7	Мастер-лучник	Появляется 10% вероятность нанести четырехкратный урон при стрельбе
8	Мастер-боец	Появляется 10% вероятность нанести трехкратный урон в ближнем бою
9	Контратака	Появляется 10% вероятность, что в ближнем бою ваш противник ранит сам себя

Герои различных рас

В «SpellForce: The Order of Dawn» все герои были представителями человеческой расы. В «Spellforce: The Breath of Winter» вы сможете призывать также гоблинов, орков, эльфов, темных эльфов и даже Клинков. Их руны встречаются в одиночной кампании и в режиме свободной игры.

4. Режим свободной игры

В этом режиме игры может быть не более трех участников одновременно. Ваш персонаж накапливает опыт и находит различные предметы, но при этом не выполняет никаких заданий.

Здесь доступно большое количество карт со случайным образом размещенными противниками и различными предметами. Загрузив еще раз однажды пройденную карту, вы встретитесь с новыми врагами и найдете иные предметы.

Во время игры вы можете сохранить своего персонажа. Однако сохраняются только его параметры, но не карта, на которой вы играете.

Чтобы покинуть карту, вы должны найти портал выхода. Когда вы покидаете карту, происходит автоматическое сохранение вашего персонажа.

Выбор персонажа

При входе в режим свободной игры появляется экран выбора персонажа. Имейте в виду, что нельзя переносить персонажа из кампании в свободную игру и наоборот.

Выбрав персонажа, вы должны решить, будете ли вы играть в одиночку или с другими игроками в локальной сети или интернете.

Одиночная игра

Выберите пункт «Свободная игра» в главном меню. Затем выберите пункт «Одиночная игра». Появится экран создания одиночной игры, где вы можете выбрать карту. Карты различаются по уровню сложности, который указывается под описанием карты. Мы рекомендуем выбирать

карты, соответствующие уровню вашего персонажа, чтобы игра не показалась вам слишком сложной или слишком легкой. Мы также рекомендуем проходить карты более или менее последовательно. Это даст вам возможность найти все предметы, без которых вам будет затруднительно прохождение более сложных карт.

Вы можете сохранить информацию о вашем персонаже в любое время. При выходе с карты происходит автоматическое сохранение.

После выбора карты появляется экран «Подготовка к игре». Здесь вы выбираете начальную точку на карте (как правило, одну из трех возможных), после чего можете приступать к игре.

Игра в локальной сети или интернете

Если вы хотите играть в свободном режиме с вашими друзьями, имейте в виду:

1. Чем больше игроков принимает участие в игре, тем больше врагов будет размещено на карте.
2. Очки за победу над любым врагом распределяются поровну между всеми игроками, независимо от того, принимал данный игрок участие в бою или нет.
3. Если игрок находит предмет, этот предмет появляется в инвентаре одновременно у всех игроков.

Помните, что в любой момент вы можете сохранить игру, например, с помощью клавиши F7. Мы рекомендуем вам делать это чаще, особенно при игре в интернете, чтобы в случае разрыва связи не потерять информацию.

5. Игра в интернете

Для игры в интернете по модему требуется скорость передачи данных не менее 56Кб.

Сетевая служба Gamespy

Вы можете играть в режиме свободной игры в интернете с помощью сетевой службы Gamespy. В главном меню выберите пункт «Свободная игра», затем загрузите персонаж (или создайте его с нуля). Выберите пункт «Интернет» и введите имя, которое будете использовать для этой игры.

Прямое соединение

Чтобы создать прямое соединение, просто выберите пункт «Локальная сеть» вместо пункта «Интернет». Затем укажите адрес сервера в соответствующем поле ввода.

Список игр

В этом списке перечислены доступные в данный момент сетевые игры. Здесь вы можете присоединиться к любой из них или создать собственную.

В графе «Игра» указано имя сервера, выбранное для этой игры

В графе «Карта» – название выбранной карты

В графе «Игрок» указано максимальное количество игроков, которые могут принять участие в игре, а также сколько игроков уже есть в наличии, например – 2/3.

Графа «Пинг» указывает на качество связи при соединении с сервером: чем меньше число, тем лучше связь.

В графе «Статус» может стоять красная или зеленая точка и иногда – символ замка.

Зеленая точка означает, что игра находится в режиме ожидания и вы можете к ней присоединиться. Красная точка означает, что вы не можете присоединиться к игре по той или

иной причине: или сервер уже закрыт, или игра уже началась. Красная точка также появится, если ваша версия игры не будет совпадать с версией сервера. Более подробно об этом читайте ниже. Если версии совпадают, а красная точка не исчезает – значит, проблема в подключении к интернету. Более подробно об этом смотрите ниже. Пиктограмма замка означает, что игра защищена паролем и без него нельзя к ней присоединиться.

В графе «Версия» указан номер версии игры сервера. У всех участников игры должна быть установлена такая же версия. Если версии совпадают, номер выделен зеленым цветом, если нет – красным. Обычно для игры используют последнюю версию. Найти соответствующие патчи вы сможете на сайте: http://spellforce.jowood.com/.

6. Возможные проблемы при игре в интернете

Если у вас не получается присоединиться к игре или другие игроки не могут участвовать в созданной вами игре, проверьте настройки вашего сетевого экрана и маршрутизатора.

В этом случае сначала в настройках игры для пункта «Маршрутизатор» (меню «Настройки», раздел «Сеть») установите значение «Вкл.» и попробуйте еще раз присоединиться к игре или начать новую. (Если вы используете маршрутизатор, этот пункт всегда должен быть включен, если же вы подключены к интернету напрямую – оставьте его в положении «выключено»).

В случае, если это не помогло, проверьте совместимость вашего маршрутизатора с UPnP и возможность использования UPnP вашим маршрутизатором. Учтите, что использование UPnP снижает уровень защиты вашего компьютера. Более подробно об этом рассказано в руководстве пользователя к вашему маршрутизатору.

Если и это не помогло (например, в связи с тем, что ваш маршрутизатор не поддерживает UPnP), вы можете перенести необходимые порты (см. ниже) в ваш.

Список портов, которые должны быть переназначены, если:

1) • вы играете через интернет (с помощью службы Gamespy)
• используется совместимый с UPnP маршрутизатор и UPnP включен
• в настройках игры пункт «Маршрутизатор» включен.

Порты переназначать не требуется

2) • вы играете через Интернет (с помощью прямого соединения)
• используется совместимый с UPnP маршрутизатор и UPnP включен

Порты переназначать не требуется

3) • вы играете в интернете (с помощью службы Gamespy)
• существует совместимый с UPnP маршрутизатор и UPnP включен
• в настройках игры пункт «Маршрутизатор» отключен.

Порты

Тип	**Вход**	**Выход**
UDP	6500	6500
UDP	13139	13139
UDP	29910	29910

4) • вы играете в интернете (с помощью службы Gamespy)
• маршрутизатор не совместим с UPnP или UPnP отключен
• в настройках игры пункт «Маршрутизатор» включен.

Порты

Тип	**Вход**	**Выход**
UDP	2801	2801
UDP	2802	2802
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

5) • вы играете в интернете (с помощью службы Gamespy)
• маршрутизатор не совместим с UPnP или UPnP отключен
• в настройках игры пункт «Маршрутизатор» отключен.

Порты

Тип	**Вход**	**Выход**
UDP	2801	2801
UDP	6500	6500
UDP	13139	13139
UDP	29910	29910
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

6) • вы играете в интернете (с помощью прямого соединения)
• маршрутизатор не совместим с UPnP или UPnP отключен

Порты

Тип	**Вход**	**Выход**
UDP	2801	2801
UDP	2234	2234
UDP	6073	6073
UDP	47624	47624

7. Авторы

Phenomic Game Development

Исполнительный директор
Борис Кункель

Директор разработки
Фолькер Вертик

Руководитель проекта
Мартин Лёхляйн

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Технический директор
Дирк Ринге

Игровая логика и сетевая игра
Марко Кейтен

Игровая логика
Маттиас Бест

Логика и средства прграммирования
Тобиас Шпренгер

Интерфейс пользователя
Клаус Герстль

Спецэффекты
Йирка Делль Оро-Фридль

Графика и звук
Андреас Ницше

Искусственный интеллект
Драгика Калина

СОДЕРЖАНИЕ

Менеджер
Штеффен Иттерхайм

Ведущий сценарист и дизайнер миссий
Арне Эхме

Дизайнер миссий
Андреас Юркш

Разработка скриптов
Иоганн Пекетц

Ведущий дизайнер карт
Андреас Либескинд

Разработка базы данных
Хольгер Беккер

Разработка карт, миссий и диалогов
Михаэль Баур
Сидони Ланжер
Маркус Либчик
Андре Викайзер

Видеоролики
Марко Радемахер

ИГРОВАЯ ГРАФИКА

Общее руководство
Свен Либих

Главный художник по 3D графике
Кристиан Зикора

Художники по 3D графике
Мартин Фидлер
Кристофф Золингер

Художник по 3D/2D графике
Хоа Ту Нгок

Художник по 2D графике
Инго Сойер

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Руководитель контроля качества
Торстен Рёпке

Руководитель тестирования
Томас Фогт

Тестирование
Томас Фишборн
Зилас Катценбах
Джонатан Чефарьелло
Зилке Гола
Ян Штиффенхофер
Франк Штейнбахер

Музыка и звук
Dynamedion Sounddesign
www.dynamedion.com

Сборка
Тиллман Силеску

Программирование и сборка
Пьер Ланжер

Обработка звука
Конни Коле, Пьер Ланжер

JoWooD Productions Software AG

Продюсер
Саша Пиерот

Директор по продукции
Роберт Аль-Язди

Директор по маркетингу
Геральд Коссер

Коммерческий директор
Михаэль Хенгст

Директор локализации
Николаус Грегорчич

Защита от копирования, сборка и открытое тестирование
Юрген Шепкер

Специалист по защите от копирования
Маркус Штоллер

Координатор по защите от копирования
Герхард Нойхофер

Главный художник
Сабина Шмидт

Директор по внутреннему контролю качества, производству и распространению
Фриц Нойхофер

Ведущие специалисты по тестированию
Норберт Ландертшамер
Райнхард Голловитч
Роберт Хернлер

Главный ассистент
Роланд Гаал

Тестирование
Доминик Бахнер, Йорг Бергер, Штефан Бернхард, Давид Брухер, Маркус Брухер, Мартин Бухер, Бенедикт Эбли, Харальд Эггер, Харальд Фриц, Катарина Грассэгер, Маркус Грихзебнер, Георг Грисхофер,

Саша Гриссер, Петра Гроссэгер, Ганс Хельмхарт, Оливер Хельмхарт, Петер Хиршлер, Барбара Хохвиммер, Марк Хёфлекнер, Андреас Кайнер, Кристиан Каргль, Штефан Клашка, Андреас Кёберль, Мануэль Коль, Рене Кройцбихлер, Флориан Криц, Александер Кумер, Рудольф Куссбергер, Саша Литнер, Петер Липпуш, Хедвиг Матль, Марио Мозер, Харальд Плодер, Кристиан Польхаммер, Михай Попеску, Стефан Радошевич, Маркус Райтер, Штефан Райтмайер, Эвелина Ринеш, Геральд Зайлер, Петер Шикер, Вальтер Шмидхофер, Герерд Шурль, Мартин Швазль, Антон Сейкареску, Стефан Сейкареску, Маркус Зёлькнер, Михаэль Штайнер, Дагмар Тифенбахер

Координатор открытого тестирования
Михаэль Кайрат

Управление по продукту и PR
Primetide

Ян Вагнер
Клаудия Кель
Лео Якштад

Видеоролики
Virgin-Lands Computeranimation GmbH
www.virginlands.de

Моделирование персонажей, текстуры и анимация
Вито Ламанна
Ральф Хаттингер
Фолькер Яклейн
Франк Хессефорт

Моделирование ландшафтов и освещения
Штефан Шпатц

Запись голосов для англоязычной версии
VioletMedia Studios
www.violetmedia.com

Руководители студии
Клаус Шмидт
Клаус Брюннер

Инженер записи и обработки звука
Дженнаро Джиани

Руководитель озвучания
София Остриа

Роли озвучивали:
Жан-Люк Юлиан
Энн Александер Сидер
Брэд Дэйнс
Шон Лотон
Питер Гилберт Коттон
Кальвин Берк
Адам Корнелл
Гилберт Мэтта
Сюзан Рэй Пользер
Говард Купер
Ален Хэглунд
Мариэтта Мэди
София Остриа
Хеатер ДеЛисл
Бонни Гордон

Издатель в России – Руссобит-М

Менеджер проекта
Евгений Сунгуров

Менеджер по полиграфии
Марина Гончарова

Полиграфия
Артём Юров

Тестирование
Святослав Мурзин
Алексей Артемов

PR-менеджер
Виктор Зуев

Локализация – IPROM

Директор локализации
Алексей Постников

Технический директор
Федор Куликов

Редактор
Валера Рыжов

Переводчик
Владимир Козюля
Александр Шестиперов
Данила Зубок

Художник
Ксения Бисерова

Руководство пользователя
Валера Рыжов

Тестирование
Влад Марченко
Саша Птицын

Выражаем благодарность MSI (www.msi.com.tw) и Integris (www.integris.at) за предоставленные компьютеры для







тестирования игры.

“MSI Mega PC”

“Integris Genesis Top”

8. Команды клавиатуры и мыши

Вид от третьего лица:

Движение вперед:	стрелка вверх, кл.“W”
Движение назад:	стрелка вниз, кл. “S”
Повернуть налево:	стрелка влево, кл. “A”
Повернуть направо:	стрелка вправо, кл. “D”
Взгляд по сторонам:	нажать и удерживать правую кнопку мыши

Изометрическая проекция:

Прокрутка экрана:	клавиши со стрелками, кл. “AWSD”
Поворот камеры влево:	“DEL”, кл. “Q”
Поворот камеры вправо:	“END”, кл. “E”
Ориентация камеры на север:	“HOME”, кл. “T”
Прокрутка:	Нажать и удерживать правую кнопку мыши
Увеличение масштаба:	“Pg Up”, кл. “R”
Уменьшение масштаба:	“Pg Dn”, кл. “F”
Инвентарь:	I
Переход к месту события (сражения):	Пробел
Назначить отряд	CTRL+1 – CTRL+6
Выбор отряда:	1 - 6
Переход к выбранному отряду:	двойное нажатие 1 - 6
Выбрать главного персонажа/героя:	F1 - F6
Выбор:	щелчок левой кнопкой мыши
Выбор рамкой:	щелкнуть и удерживать левую кнопку мыши
Добавить персонажей в отряд или убрать из отряда:	SHIFT + левая кнопка мыши
Выбрать боевые единицы одного типа:	CTRL + левая кнопка мыши
Добавить боевые единицы одного типа к выбранным или убрать:	CTRL + SHIFT- левая кнопка мыши
Отправить войска в указанную точку (не обращать внимания на врагов):	правая кнопка мыши

Отправить войска в указанную точку (нападать на встреченных врагов):	CTRL + правая кнопка мыши
Установить точку маршрута для отряда или персонажа:	SHIFT + правая кнопка мыши
Назначить отряду, за кем следовать:	SHIFT + щелчок правой кнопкой мыши на персонаже
Установить маршрут патрулирования:	ALT + правая кнопка мыши





Phenomic
GAME DEVELOPMENT